

Kultura uczestnictwa w produkcji wiedzy

Tytuł niniejszego referatu brzmi „Kultura uczestnictwa w produkcji wiedzy”. Dlatego należy rozpocząć go od trzech pytań: Czym jest kultura uczestnictwa? Czym jest produkcja? Czym jest wiedza?

Kultura uczestnictwa

Jednym z przykładów przydatności aparatu metodologicznego antropologii kulturowej na polu badań nad nowymi mediami jest tytułowy termin, użyty przez Henry'ego Jenkinsa w roku 2006. Pisał on na swoim blogu:

„Kultura uczestnictwa wyłania się wówczas, gdy kultura reaguje na eksplozję nowych technologii medialnych, które pozwalają przeciętnemu konsumentowi przechowywać, komentować, modyfikować i rozpowszechniać treści w sposób niebywale efektywny.”¹.

Wymienia on pięć definicyjnych cech kultury uczestnictwa, którymi są: niski próg dostępu, motywacja do dzielenia się wytworami swych działań, nieformalny mentoring wewnątrzgrupowy, wiara w wartość efektów wspólnych działań oraz więź grupowa. Typem idealnym Jenkinsowskiej kultury uczestnictwa byłaby wspólnota fanowska skupiająca pasjonatów gier sieciowych, miłośników „Gwiezdných wojen” czy Harry'ego Pottera, którzy nie ograniczają się do odbioru tekstu kultury, ale aktywnie włączają w wytwarzanie nowych tekstów, produkując pastisze i remiksy, pisząc prozę fanowską, kręcąc filmy fanowskie czy tworząc różnego rodzaju intertekstualne utwory remiksowe oparte na świecie przedstawionym gry komputerowej.

Zaproponowany przez amerykańskiego badacza termin pojawia się w raportach „Młodzi i media”² (SWPS, 2010) oraz „Obiegi kultury. Społeczna cyrkulacja treści w formatach cyfrowych”³ (Centrum Cyfrowe, 2012). W tym pierwszym raporcie znajduje się rozdział zatytułowany „Nowe pytania o uczestnictwo w kulturze”. Nowy rodzaj uczestnictwa w kulturze zostaje tam zilustrowany przykładem fana, który zebrał imponującą kolekcję tysięcy nagrań audio i wideo zespołu Metallica i który funkcjonuje w Sieci jako samozwańczy ambasador zespołu dostarczający fanom najtrudniej dostępne materiały. W ten sposób zakres pojęcia „kultury uczestnictwa” zostaje nieco zmodyfikowany. Z jednej strony ulega rozszerzeniu, gdyż obejmuje nie tylko, jak w oryginalnym

1 „Participatory culture is emerging as the culture absorbs and responds to the explosion of new media technologies that make it possible for average consumers to archive, annotate, appropriate, and recirculate media content in powerful new ways.”, Henry Jenkins, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century (Part One)*, http://henryjenkins.org/2006/10/confronting_the_challenges_of.html [dostęp 15.04.2013]

2 <http://www.mim.swps.pl/> [dostęp 15.04.2013]

3 <http://obiegi.kultury.centrumcyfrowe.pl/> [dostęp 15.04.2013]

sformułowaniu Jenkinsa, społeczność twórców przekazów, ale również osoby, które same żadnych tekstów kultury nie tworzą, ale udostępniają dzieła cudze, a więc pełnią rolę sieciowych kustoszy czy elektronicznych archiwistów, przy czym czynią to bezinteresownie, nie otrzymując za swą pracę żadnego wynagrodzenia. Z drugiej jednak strony mamy tu do czynienia z zawężeniem zakresu terminu „kultura uczestnictwa”, ponieważ słowo „kultura” zostaje tu użyte w wąskim sensie sztuki — nawet jeśli w grę wchodzi tu nie tylko sztuka wysoka, ale również sztuka popularna i masowa — gdyż autorzy raportu posługują się szerokimi kategoriami typu czytelnictwo książek i prasy, oglądanie filmów, słuchanie muzyki, udział w wydarzeniach kulturalnych.

Alternatywne ujęcie proponuje Mirko Tobias Schäfer. W swej wydanej w roku 2011 rozprawie „Bastard Culture! How user participation Transforms Cultural Production”⁴ („bękarcia kultura”) wprowadza on rozróżnienie między uczestnictwem *explicite* i uczestnictwem *implicite*. Uczestnictwo jak praktyka medialna *explicite* byłaby wedle niego tym samym mniej więcej, czym jest kultura uczestnictwa w ujęciu Jenkinsa. Ilustracją rozważań Schäfera jest społeczność użytkowników produkowanej przez Microsoft konsoli do gier Xbox⁵, którzy modyfikują oryginalne oprogramowanie i sam sprzęt, aby wykorzystywać urządzenie w sposób nie przewidziany przez producenta. Jednak oprócz tego Schäfer wskazuje teren niemal przez Jenkinsa nietknięty — uczestnictwo *implicite*, wpisane w interfejs środka przekazu, możliwe dzięki stosownej „architekturze uczestnictwa”⁶(Tim O’Reilly), czy przykładem jest architektura P2P. Sieć na takich architekturze oparta funkcjonuje przy wykorzystaniu zasobów dostarczanych przez użytkowników i jest pozbawiona centralnych serwerów⁷. Użytkownik sieci P2P udostępnia na jej potrzeby swoje prywatne zasoby, takie jak przestrzeń dyskowa oraz pewną ilość mocy obliczeniowej procesora, dzięki czemu może ściągać pliki multimedialne przy pomocy torrentów czy prowadzić rozmowę przez Skype. Gdyby zastosować do technologii P2P pięciopunktową Jenkinsowską definicję kultury uczestnictwa, niewiele by się z niej ostało. Ani o więzi grupowej, ani o wewnątrzgrupowym mentoringu nie można w tym wypadku mówić, potrzeba dzielenia się również nie dochodzi tu do głosu. W zamian za to działa indywidualny interes jednostki, która pragnie uzyskać dostęp do danego tekstu kultury. W tym wypadku decydującą rolę sprawczą odgrywa bardzo niski próg dostępu do danego medium: wystarczy zainstalować klienta i wyszukać torrent. Sieć P2P rozwija się w następstwie masowego wykonywania powyższych działań przez użytkowników, którzy nie muszą mieć ze sobą żadnego kontaktu, nie może być tu więc mowy o poczuciu więzi grupowej.

4 Mirko Tobias Schäfer, Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production, Amsterdam: Amsterdam University Press 011, http://mitschaefer.net/media/uploads/docs/Schaefer_Bastard-Culture_2011.pdf [dostęp 15.04.2013]

5 Schäfer, s. 81.

6 Tim O’Reilly, The Architecture of Participation, http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/articles/architecture_of_participation.html [dostęp 15.04.2013]

7 Internet w swych początkach posiadał taką właśnie architekturę, obecnie jest to niemożliwe, ze względu na to, że dostawcy internetu oferują wysoką prędkość pobierania danych, ale stosunkowo niską prędkość ich wysyłania.

Produkcja

Schäfer w tytule swej książki używa określenia „produkcja kulturalna”, nawiązując do tradycji, która od Marksa się wywodzi, przez dzieło Waltera Benjamina przebiega, a rozkładowi w doktrynie socrealizmu ulega. Jednak różnica między producentem i konsumentem, niegdyś dość ostra, w dzisiejszych czasach ulega rozmyciu. Coraz częściej mówi się o łączeniu tych ról.

Dyskusję rozpoczął Toffler w roku 1980 tworząc neologizm „prosument”⁸. Toffler mówi o wtórej prosumpcji, podkreśla, że specjalizacja nastąpiła wraz z nadejściem drugiej fali — miejskiej cywilizacji industrialnej. W czasach społeczeństw tradycyjnych role te były zamiennie przyjmowane przez każdego z członków społeczności. Nadejście prosumenta nie oznacza jednak powrotu do czasów samowystarczalnego gospodarstwa domowego, ale raczej, jak zauważa George Ritzer w „Makdonaldyzacji społeczeństwa” (1993), „zapędzanie klientów do roboty”⁹, czyli wyzyskaniu nieodpłatnej pracy proletariatu konsumentów (konsumtariatu¹⁰) w celu redukcji kosztów prowadzenia sieci barów, sklepów czy stacji benzynowych.

Pojęcie produkcji nasuwa jeszcze jeden problem, a mianowicie kwestię automatycznego wytwarzania i przetwarzania wiedzy. Kwestia ta ściśle łączy się z dziejami maszyn liczących, która w ostatnich swych rozdziałach zawęży się do historii elektronicznych maszyn cyfrowych. Zwano je niegdyś maszynami myślącymi, a próby ich skonstruowania często łączyły się z próbą realizacji jednego z odwiecznych marzeń ludzkości — zbudowania sztucznej inteligencji. Filozoficzny rozwiązanie problemu możliwości jej skonstruowania nie pojawi się wcześniej niż odpowiedź na pytanie, czym jest inteligencja jako taka. W praktyce wygląda to tak, że deklaracje stale wyprzedzają fakty. Podobno już w latach 50. uważano, że automatyczny przekład na inne języki to kwestia kilku lat. W przypadku takich problemów jak rozpoznawanie twarzy, dźwięków, obrazów, czyli w ogólności rozpoznawania wzorca (*pattern recognition*), przetwarzanie tekstów w języku naturalnym, tworzenie definicji pojęć, rozpoznawanie wartości estetycznych dzieł sztuki czy krajobrazów, napisaniu recenzji z najbanalniejszej powieści czy filmu umysł nadal okazuje się bezkonkurencyjny. I oto rodzi się wizja analogiczna do tej w „Matriksie”: miliony połączonych ludzkich umysłów zostają zaprzęgnięte do pracy w charakterze superkomputera. Ta wizja jest naszą teraźniejszością. Ale współczesny matriks *human-based computation* ma się tak do filmowego świata rodzeństwa Wachowskich, jak „Rok 1984” do „Nowego wspaniałego świata”. Dysponująca nadmiarem wolnego czasu społeczność internautów zdolna jest do wykonywania zadań, z którymi nie poradziłby sobie najdoskonalszy pojedynczy sztuczny umysł.

8 Alvin Toffler, Trzecia fala, przeł. E. Woydyło, Warszawa 1997. Por. Piotr Siuda, Mechanizmy kultury prosumpcji, czyli fani i ich globalne zróżnicowanie, „Studia Socjologiczne” 2012 nr 4, <http://depot.ceon.pl/handle/123456789/990> [dostęp 15.04.2013]

9 George Ritzer, Makdonaldyzacja społeczeństwa, przeł. L. Stawowy, Warszawa 2005, s. 104.

10 Alexander Bard, Jan Söderqvist, Netokracja, przeł. P. Cypriański, Warszawa 2006, s. 126.

Wiedza

Jeśli za wiedzę uznać uzasadnione prawdziwe przekonanie¹¹, to należy ją odróżnić od informacji¹². Ta ostatnia nie musi koniecznie być prawdziwa, może nie mieć wartości logicznej i być losowym ciągiem milionów bajtów, daje się dość łatwo ująć formalnie oraz ilościowo, istnieją jednostki informacji, co nie zachodzi w przypadku wiedzy, mimo wielu różnorodnych prób w tej dziedzinie. Z tego, że informacją może być dowolny ciąg znaków, natomiast wiedza zawsze zawiera jakieś przekonanie, treść, zawartość semantyczną, sąd logiczny¹³, wynika, że wiedza ma charakter intencjonalny. Można zaryzykować więc wniosek, że sztuczna inteligencja w ogóle nie jest w stanie produkować wiedzy, a jedynie informację, i że czynnik ludzki, nadający całości działania intencjonalność, okazuje się tu niezbędny.

Poniżej przedstawione zostaną autentyczne przykłady produkcji wiedzy w paradygmacie kultury uczestnictwa — zgodnie z sugestią Schäfera materiał podzielony zostanie na jawne i ukryte uczestnictwo.

Uczestnictwo explicite

Pierwszy przykładem produkcji wiedzy przy użyciu mechanizmów kultury uczestnictwa explicite, jaki należałoby wymienić, byłaby bez wątpienia Wikipedia. Od jej nazwy ukuto termin „wikinomia” desygnujący nowy paradygmat ekonomiczny, właściwy kulturze uczestnictwa. Witryna Wikipedii w rankingu Alexa znajduje się na 6. miejscu¹⁴. Największa internetowa encyklopedia w sposób naturalny uzyskała bardzo wysokie wypozycjonowanie na większość fraz encyklopedycznych. Gdyby wydrukować *in extenso* jej angielskojęzyczną wersję zajęłaby, bagatelka, 1775 tomów formatu Encyklopedii Britanniki¹⁵. Wersja polska miałaby objętość 384 tomów Encyklopedii PWN¹⁶. Jako że problematyka Wikipedii jest szeroko badana¹⁷, na potrzeby referatu przywołany zostanie przykład nieco oryginalniejszy, a mianowicie słownika „dict.cc German-English Dictionary”.

Aplikacja internetowa została stworzona w roku 2002 przez Paula Hemetsbergera. Umożliwia ona każdemu zarejestrowanemu użytkownikowi dodawanie haseł, edycję oraz weryfikację haseł już istniejących. Projekt z czasem rozrósł się i wbrew nazwie obejmuje w tej chwili 50 języków. Witryna posiada ponad 160 tys. kont zarejestrowanych użytkowników, przy czym tylko jednego

11 Stephen Hetherington, Knowledge, w: Internet Encyclopedia of Philosophy, <http://www.iep.utm.edu/knowledge/> [dostęp 15.04.2013]

12 Pieter Adriaans, Information, w: The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2012 Edition), red. Edward N. Zalta, <http://plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/information/> [dostęp 15.04.2013]

13 Przy ograniczeniu się do tzw. „wiedzy, jak” (knowledge that, zob. Stephen Hetherington, Knowledge, op. cit.)

14 Ranking jest tworzony na podstawie ruchu z ostatniego miesiąca, zob. <http://www.alexa.com/topsites/global> [dostęp 15.04.2013]

15 W tej aproksymacji nie są uwzględnione materiały multimedialne, takiej jak obrazki, klipy wideo i pliki dźwiękowe.

http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Size_in_volumes [dostęp 16.04.2013]

16 <http://pl.wikipedia.org/wiki/Wikipedysta:Holek/biblioteczka> [dostęp 16.04.2013]

17 Np. Justyna Hofmokl, Wikipedia jako internetowe dobro wspólne - studium przypadku, w: jej, Internet jako dobro wspólne, Warszawa 2008; Justyna Hofmokl, Alek Tarkowski, Wikipedia - pospolite ruszenie encyklopedystów. Największa encyklopedia na świecie, "EBIB" Nr 3/2006 (73), http://www.ebib.info/2006/73/hofmokl_tarkowski.php [dostęp 15.04.2013]; Paul Lewinson, Nowe nowe media, przeł. M. Zawadzka, Kraków 2010.

dnia¹⁸ zalogowało się i dokonało edycji ponad 120 osób. Wypracowana przez internautów baza danych (w wersji niemiecko-angielskiej jest to ponad 700 000 pojedynczych definicji) udostępniana jest w postaci pliku tekstowego do ściągnięcia. Struktura hasła jest minimalistyczna: nie zawiera definicji, a jedynie synonimy, kolokacje, frazeologizmy, przykłady użycia oraz nagrywaną przez native speaker'a wymowę. Witryna wyposażona jest w proste mechanizmy społecznościowe: użytkownik ma możliwość stworzenia profilu zawierającego opis. Użytkownicy mogą również kontaktować się między sobą. Na stronie głównej widoczny jest stale ranking najbardziej aktywnych uczestników projektu.

Dziełem podobnym jest słownik wymowy „Forvo. All the words in the world. Pronounced”¹⁹, w sieci od roku 2008. Wedle informacji podanych przez autorów zawiera on ponad 1.600.000 słów w 299 językach, prawie 1.800.000 nagrań wymowy (angielski – 100.000, polski – 30.000), a wszystko to owoc pracy niecałych 260.000 użytkowników. Przewaga nagrań nad ilością haseł wynika z faktu, że wymowa popularnych fraz (bo są to również związki wyrazowe oraz nazwy własne) została zarejestrowana przez więcej niż jednego użytkownika. Dzięki temu można usłyszeć wymowę słowa z różnych obszarów geograficznych. Każde nagranie może zostać ocenione (Good/bad). Jeśli jakiegoś słowa lub wyrażenia brak, można wysłać stosowny dezyderat i w ciągu kilku dni spodziewać się realizacji zamówienia. Każdy logujący się użytkownik, po wybraniu ojczystego języka, widzi listę takich „zapotrzebowań” i bez wielkiego trudu może je zrealizować — wystarczy mikrofon podłączony do komputera i kilka kliknięć. Próg uczestnictwa jest tu bardzo niski, mechanizmy społecznościowe bardzo proste i w całości usługowe wobec nadrzędnej funkcji witryny: profil składa się z listy słów wymówionych, listy słów dodanych, geograficznej lokalizacji oraz państwowej przynależności członka społeczności Forvo.

Uczestnictwo *implicite*

W powyższych przykładach można zaobserwować prostą zależność: uproszczeniu mechanizmów społecznościowych towarzyszy obniżenie progu uczestnictwa. Innymi słowy motywacja do uczestnictwa może brać się z możliwości rozbudowanych interakcji społecznych (choćby tak pośrednich jak ranking) lub też z prostoty interfejsu aplikacji. Jeszcze dalej w tym samym kierunku przemieszczamy się przechodząc do uczestnictwa niejawnego. Całość tego rodzaju praktyk można określić jako *human-based computation* i umieścić je w koncepcji inteligencji zbiorowej Pierre'a Lévy²⁰ czy inteligencji otwartej (*connected intelligence*) Derricka de Kerckhove²¹.

Znakomitym przykładem zastosowania implicytnej praktyki kultury uczestnictwa jest

18 16.04.2013, g. 15.39

19 <http://www.forvo.com/> [dostęp 16.04.2013]

20 Pierre Lévy, *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris 1994.

21 Derrick de Kerckhove, *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*, przeł. A. Hildebrandt, R. Glegoła, Warszawa 2001.

reCAPTCHA, której pomysłodawcą był Luis von Ahn. Akronim CAPTCHA rozwija się jako „Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart”. Tradycyjna CAPTCHA, która służy zwykle do ochrony serwisów internetowych przed masowo tworzącymi konta botami, to zniekształcony komputerowo ciąg liter, który użytkownik powinien być w stanie (w odróżnieniu od komputera) odczytać. Nawet jeśli uda się to pomyślnie uczynić, to czas i wysiłek na to przeznaczony służy jedynie utrzymaniu porządek w bazie danych serwisu. Luis von Ahn stworzył algorytm, który wykorzystuje pracę użytkownika na rzecz dobra wspólnego, a mianowicie do odczytywania zeskanowanych książek.

Słowa użyte do testu reCAPTCHA nie zostały specjalnie przygotowane przez komputer, ale są produktem ubocznym przy procesie optycznego rozpoznawania znaków (OCR). Zwróćmy uwagę na dobroczynną przebiegłość tego algorytmu: skoro nie poradziły sobie z rozpoznawaniem znaków profesjonalny program OCR, niewiele amatorskich botów przejdzie ten test, a jeśli nawet to uczynią, użyty algorytm będzie można zastosować do ulepszenia oprogramowania OCR.

Na jakiej podstawie komputer ma rozstrzygać, czy użytkownik wpisał prawidłową odpowiedź? Na ekranie pojawiają się dwa słowa: jedno z nich jest kontrolne i zostało potwierdzone w poprzednich testach. Jeśli słowo kontrolne wpisane jest poprawnie, algorytm optymistycznie zakłada, że i w przypadku drugiego słowa, nieznanego, użytkownik postarał się z dobrą wolą wpisać poprawną odpowiedź.

W przypadku reCAPTCHA mechanizmy społecznościowe zanikają całkowicie, natomiast próg uczestnictwa można umownie określić jako ujemny — w tym sensie, że nie tylko nie potrzeba specjalnie motywować użytkownika, aby wziął udział w przedsięwzięciu, czyni on to mimochodem, a może nawet bez wiedzy o tym.

Von Ahn zastosował podobne podejście w kolejnym swoim projekcie — ESPGame²². Tym razem chodzi o rozpoznawanie przedmiotów przedstawionych na obrazkach. Gra polega na tym, że dwaj gracze (nie mający żadnej możliwości komunikacji ani wzajemnej identyfikacji) widzą na swoich ekranach ten sam obrazek, a ich zadaniem jest wpisywanie nazw przedmiotów na nim dostrzeżonych. Gracze przechodzą do następnej rundy, gdy obaj wpiszą to samo. Wedle oszacowań twórcy koncepcji, gdyby ESPGame uzyskała takie powodzenie, jak popularne gry sieciowe, większość wizualnej zawartości Internetu mogłaby zostać otagowana w ciągu kilku miesięcy²³. ESPGame zostało zakupione w roku 2006 przez Google Inc. i działało przez jakiś czas jako Google Image Labeler, jednak zostało zamknięte w roku 2011. Luis von Ahn stworzył pojęcie Game With a Purpose i zaimplementował algorytmy pozwalające przy pomocy gry komputerowej nie tylko rozpoznawać przedmioty, ale również je na obrazkach lokalizować, opisywać klipy wideo,

22 <http://www.gwap.com/espgame-a> [dostęp 16.04.2013]

23 Luis von Ahn, Laura Dabbish, Labeling Images with a Computer Game, <http://www.cs.cmu.edu/~biglou/ESP.pdf> [dostęp 16.04.2013]

rozpoznawać dźwięki, oceniać wartość estetyczną obrazków czy kojarzyć abstrakcyjne pojęcia²⁴.
Niestety większość linków do gier nie działa.

Grywalność nie idzie w parze z pożytkiem? Czy Luis von Ahn zabrnął w ślepią uliczkę? Czy wyprzedza swój czas?

Krzysztof Gajewski

24 <http://www.gwap.com> [dostęp 16.04.2013]